



KÜNSTLERISCHES EXPERIMENT

A	Bewegung und Statik im Wald	5
B	Cyanotypie	10
C	Fotospaziergang	13
D	Metamorphose	17
E	Quadratmeter Forschung (QM)	19
F	Sammlung	23
G	Schachbrett	25
H	Zeichnen I: Geräusche mit geschlossenen Augen zeichnen	30
I	Zeichnen II: Im Gehen ohne aufs Blatt zu schauen	32



Bewegung und Statik im Wald

Material: Kamera vom Smartphone

Dieses Experiment gleicht einer Materialsammlung von Fundstücken aus dem Wald → **SAMMLUNG**. Zum Einsatz kommen der Körper und seine Bewegungen. Voraussetzung für dieses Experiment ist, dass allen Beteiligten die Grundlagen des theatral-tänzerischen Arbeitens¹ bekannt sind.

Der Hauptfokus liegt darauf, Statik und Bewegung im Wald zu sehen, zu erleben und zu erforschen. Die zentralen ästhetischen Mittel sind Posen und Gesten: Posen kommen für statische Objekte, Pflanzen, Elemente und Phänomene zum Einsatz. Gesten werden für bewegte Objekte, Pflanzen, Elemente und Phänomene eingesetzt.

Wie lässt sich eine Pose mit meinem Körper einnehmen, die einem Phänomen aus dem Wald nachempfunden ist?

- der knorrigen Wuchsform einer Eiche
- der Schockstarre eines Eichhörnchens
- der schiefe Schießstand des Försters



- die Schneise der Rodung
- die Stockwerke des Waldes
- Baumrindenstrukturen
- die Jahresringe an Baumstümpfen
- unterschiedliche Moospolster
- Fraßspuren an Pflanzen etc.

Wie lassen sich bewegte Phänomene in Gesten fassen?

- Bewegung der Bäume/Pflanzen (Blätter/Verästelungen) im Wind
- Bewegungen der Tiere, z. B. Vögel oder Insekten, die vorbeifliegen, Bodentiere, die herumkrabbeln oder durch das Aufheben von Steinen flüchten und damit sichtbar werden
- Bewegung des Wassers in den Bäumen

Je nach Fokussierung kann das Experiment mit oder ohne thematischen Bezug durchgeführt werden.

1

Verabredet eine Anzahl von Gesten und Posen. Sucht in zweier Teams nach Formen und Bewegungen und entwickelt/findet dazu eine Pose

oder Geste. Erforscht diese Geste oder Pose, bis sie Euch zufrieden stellt. Erforscht sie z.B. mittels Wiederholung, gegenseitigem Zeigen oder sich dabei fotografieren.

2

Damit die Vielzahl von Eindrücken eingefangen wird und gleichzeitig eine Auswahl möglich wird, ist es empfehlenswert, parallel eine fotografische und/oder filmische Dokumentation zu machen.

Mache ein Foto des statischen Phänomens (Pose) und bitte deine*n Teampartner*in ein Foto der Pose zu machen.

Filme das bewegte Phänomen (wenn es sichtbar ist, sonst finde einen symbolischen Ersatz, der als Erinnerungsstütze dient) und bitte deine*n Teampartner*in ein Video deiner Geste dazu zu machen.

3

Die gesamte Gruppe tauscht ihre Posen und Gesten mittels Gestenmemorys² aus.

Material: Zwei Spieler*innen spielen gegeneinander Memory. Alle anderen Teilnehmer*innen sind das Kartenspiel. Sie werden von den beiden Spieler*innen „aufgedeckt“. Die Motive sind die Gesten und Posen. Die Spieler*innen verlassen den Raum/Ort, an dem sie sich die anderen Teilnehmer*innen befinden.

Alle Teilnehmer*innen finden sich in zweier Teams zusammen und üben zusammen eine Pose oder Geste ein, so dass jedes Paar eine exakt gleiche Geste/Pose spielen kann.

Hinweis: In einer Gruppe sollte man darauf hinweisen, dass sich die Paare nicht nach Freundschaften zusammenfinden, weil diese leichter zu erraten sind.

Im Anschluss verteilen sich die Teilnehmer*innen auf einem Spielfeld. Sobald sie ihre Position auf dem Spielfeld gefunden haben, dürfen die Spieler*innen dazu kommen.

Abwechselnd darf je ein*e Spieler*in zwei Karten aufdecken: d. h. zwei Teilnehmer*innen werden aufgefordert aufzustehen und ihre Geste zu zeigen.

Werden zwei Gleiche „aufgedeckt“, treten die Teilnehmer*innen nach vorne an den Spielfeldrand und zeigen ihre Geste synchron, bis die Ratenden ihr „ok“ geben, dass die Gesten synchron gezeigt wurden.

Die Spieler*innen gehen zurück auf ihren Platz, damit das Spielfeld gefüllt bleibt und die Spielleitung notiert die Punkte.

Nach einem Treffer darf die*der jeweilige Spieler*in weiterraten. Solange bis er*sie kein Paar mehr findet.

Gewinner*in ist die Person mit den meisten Paaren. Danach kann ein anderes Paar neue Gestenkarten in neuen Konstellationen erraten.

- 1 Plath, Maïke (2011): Freeze und Blick ins Publikum – Methodenrepertoire für Darstellendes Spiel. Weinheim und Basel: Beltz Verlag, S. 6.
- 2 Plath, Maïke / Shneior, Lior (Jahr): Methodenrepertoire für Tanz und Bewegung, Weinheim und Basel: Beltz Verlag, S. 7-9.
- 3 vgl. Plath, Maïke (2009): Biografisches Theater in der Schule. Weinheim und Basel: Beltz Verlag, S. 67.

→ **AUFZEICHNUNG**

→ **STRATEGIE**

Cyanotypie

Material: Lichtdichte Umschläge mit Cyanotypipapier, Wasser (-wannen), Nassklebeband

1.

Im Voraus sollte das eigene Cyanotypie-Papier⁴ hergestellt oder in einem lichtdichten Umschlag das Cyanotypie-Papier verteilt werden.

2.)

Einführung in die Technik der Cyanotypie (Kontakkopierverfahren⁵ Belichtungszeit s. u., Entwicklung und Fixierung s. u.).

Der Auftrag

- Mache eine Bilderserie vom Tod und eine Bilderserie vom Leben.
- Es sollen min. zwei bis drei Fotos zu einem der Sujets produziert werden,
 - a) um das Gelungenste auszuwählen
 - b) um mittels einer Serie eine Erzählung zu produzieren.
- Welche Phänomene zum Leben, zum Wachstum, zum Aufbau und zur Bewegung lassen sich im Wald finden?

- Welche Phänomene zum Tod, zum Zerfall, zum Abbau und zur Zerstörung finden sich?
- Wie viele Elemente werden zur Belichtung ausgewählt?
- Was ist die beste Position, um ein Objekt abzulichten?
- Welche Komposition entsteht oder wird gewählt?

3.

Das Arbeiten mit Cyanotypie erfordert einen sonnigen Tag, um die Belichtung zu ermöglichen. Sobald das Cyanotypie-Papier den Umschlag verlassen hat, muss schnell damit gearbeitet werden, damit nicht die gesamte Fläche belichtet wird. Z. B. könnte eine Komposition aus mehreren Objekten vorher auf einem weißen Papier positioniert werden, um eine Vorstellung für die Cyanotypie zu erhalten.

Sobald die Belichtung abgeschlossen ist (im Sommer und in direktem Sonnenlicht nach ca. 15 Min.), muss das Papier sofort in einen lichtdichten Umschlag zu-

rück, um die Lichtreaktion zu stoppen. Da es in den meisten Fällen nicht möglich sein wird, die Entwicklung und Fixierung im Wasserbad direkt vor Ort durchzuführen, muss dies nach der Exkursion passieren.

Die gut gewässerten Cyanotypie-Papiere sollten mit Nassklebeband auf glatten Malbrettern fixiert werden, damit sich das Papier beim Trocknen nicht wellt.

4 Wir empfehlen das Papier herzustellen: Zur Herstellung von Cyanotypie-Papier siehe die Beschreibung in → **Aufzeichnung/Cyanotypie**

5 Die Kontaktkopie ist ein spezielles bildgebendes Verfahren, bei dem die Vorlage (Objekt/Negativ) direkten Kontakt mit dem Trägermaterial hat (Cyanotypiepapier) und so kopiert wird.

→ **AUFZEICHNUNG**

→ **STRATEGIE**

Fotospaziergang

Material: Handycameras, weißes, graues und schwarzes Tonpapier

Standpunkt der Betrachtung

Das wissenschaftliche Experiment → **Mit Moosen, Flechten, Farnen und Pilzen experimentieren** eignet sich hervorragend, um mit einem Fotospaziergang kombiniert zu werden (oder mit einem anderen → **künstlerischesExperiment**).

Die „kleine Welt“ der Moose, Flechten und Pilze braucht eine andere Perspektive, als die aufrecht durch den Wald laufende, um fotografisch wirklich in Erscheinung zu treten.

Geht zu zweit los, um Moose, Flechten und Pilze aus der Perspektive einer Ameise zu zeigen. Euer Tonpapier könnt ihr zum Aufhellen (weißes Papier reflektiert Licht sehr gut) und Isolieren nutzen (wenn ihr z. B. ein schwarzes Papier so hinter einen sonnenbeschienenen Pilz haltet, dass es selber nicht direkt von der Sonne angestrahlt wird, könnt ihr ein ausdrucksstarkes Foto bekommen, das nur den Pilz zeigt).



Je nachdem, wie viel Zeit ihr habt, entscheidet euch entweder für Moos oder Flechten oder Pilze und macht zu jeder ästhetischen Kategorie eine Serie von mind. 5–10 Fotos, um die verschiedenen Möglichkeiten und Ausdrücke durchzuspielen.

Ästhetische Kategorien für den Fotospazieergang

Licht ...

ist das zentralste Mittel der Fotografie. Es macht einen großen Unterschied, ob es von der Seite oder gar von vorne kommt, welche Schatten es wohin wirft und ob es natürlich oder künstlich ist. Achtet in dieser Serie vor allem auf das Licht in dem euer Objekt erscheint.

Wenn das natürliche Tageslicht nicht ausreichend ist, könnte ihr euch gegenseitig beim Beleuchten helfen (z. B. Seitenlicht), da der integrierte Blitz durch die frontale Beleuchtung tendenziell alles „tot und langweilig“ macht.

Vordergrund und Hintergrund ...

sind sehr entscheidend für die Wirkung und Erzählung eines Objektes oder eines Details. Es macht einen Unterschied, ob es einen „dramatischen“ Himmel im Hintergrund gibt oder eine ruhige Schneelandschaft, ebenso, ob der Hintergrund klar zu erkennen ist oder in der Unschärfe versinkt. Achtet in dieser Serie vor allem auf das Zusammen- oder Gegenspiel von Vorder- und Hintergrund für Euer Objekt/Detail.

Isolation ...

von einem Objekt oder Detail kann zu Konzentration und Eindringlichkeit führen, aber auch einsam oder kalt wirken. Achtet in dieser Serie vor allem auf die Wirkung von Isolation auf euer Objekt/Detail. Neben dem Einsatz des Papiers kann z. B. auch Unschärfe (Schärfentiefe) oder ein sehr schattiger oder grell-heller Hintergrund zur Isolation führen.



Wenn ihr die drei Kategorien durchgespielt habt, macht eine letzte Serie, in der ihr bewusst alle drei Kategorien (Licht, Vorder- und Hintergrund, Isolation) miteinander kombiniert.

Präsentiert aus jeder Kategorie eine Serie von drei Bildern.

Noch ein Wort zum Zoom ...

Der Zoom ist bei einer Handykamera ein „gefährliches Werkzeug“, da nur in die gegebenen Pixel hineingezoomt wird und so die Bildqualität abnimmt. Da die Sensoren immer besser werden, kann ein „bisschen Makro“ simuliert werden. Es hilft dabei, einen scharfen Vordergrund von einem unscharfen Hintergrund abzusetzen.

→ **wissenschaftliches Experiment**

→ **STRATEGIE**

Metamorphose

Material: Ton, Sammlung von Gegenständen

(z. B. aus euren Sammlungen)

In den Naturwissenschaften können sich Metamorphosen an wissenschaftlich-biologischen Tatsachen orientieren, z. B. die einzelnen Schritte der Entwicklung vom Embryo zur Kaulquappe zum Frosch oder der Entwicklung des Blattes, vom Laub- über Kelch- zum Kronenblatt. Metamorphosen des Blattes wären auch Dornen, Ranken und Schuppen, die zum Schutz der Blütenknospe dienen, oder beispielsweise Speicherorgane in Zwiebeln (u. a. bei Frühblühern).

In der Kunst bezieht sich der Begriff der Metamorphose auf das **Phänomen der Formverwandlung** bzw. das schrittweise Sichtbarmachen von Formverwandlungen. Das heißt, das formale Prinzip der Metamorphose, also die schrittweise Veränderung wird fokussiert: Verbindungen und Zusammenhänge, die poetisch motiviert sind (z. B. die Metamorphose eines toten Astes zu einer Coladose) werden hervorgehoben und sichtbar gemacht.

Die Metamorphose bietet als Gestaltungs- und Formprinzip unzählige Möglichkeiten Basis für die verschiedensten Projektideen zu sein.

Es sei noch darauf hingewiesen, dass sie sich nicht nur für die Darstellung binärer Übergänge und Beziehungen eignet, sondern auch vielzählige Formendungen erzählt werden können, z. B. wenn sich vom toten Ast aus radial die verschiedensten Formen wie Coladose, Baseballschläger, Spinnrad, Stuhl, Krückstock, Gewehrschaft, Lenkrad etc. entwickeln.

Vorübung: Von der Kugel zum Würfel

Jede*r Spieler*in hat einen Klumpen Ton. Als Erstes machen alle eine kleine Kugel und einen kleinen Würfel (daumengroß). Jetzt kann die Spielleitung festlegen, in wie vielen Schritten die Kugel zum Würfel und der Würfel zur Kugel werden soll, z. B. 13. Also ist die Aufgabe, mit 13 gleichgroßen Tonstücken diesen Übergang so nahtlos wie möglich hinzubekommen.

Die Anzahl der Schritte ist abhängig von der Gruppe und dem zeitlichen Rahmen.

- **ÜBERSETZUNG**
- **STRATEGIE**
- **THEMA**
- **AUFZEICHNUNG**

Quadratmeter Forschung (QM)⁶

Material: 2 Zollstöcke (pro Gruppe), Stifte, Papier, Protokoll⁷,

Boxen für Sammlung, (Stereolupe)⁸

Die Quadratmeter Forschung ist eine künstlerische Strategie, um sich intensiv mit einem selbstgewählten Raumausschnitt zu befassen. Die QM wurde von Claudia Hummel⁹ entwickelt.

Das vorliegende Experiment basiert auf einer durch *kunstkomplizenschaft*¹⁰ modifizierten Form der QM. Ziel ist es, dem Quadrat so viele Wahrnehmungen und Eindrücke wie möglich zu entlocken. Diese Eindrücke werden protokolliert, um sie später weiteren Teilnehmer*innen zu präsentieren.

Dazu kann auch Material aus dem Quadratmeter entnommen werden, so dass sich die Präsentation/Erzählung entlang der entnommenen Fundstücke entwickelt. Sie können Teil der → **Sammlung** werden. (Mit der Stereolupe können Fragmente aus dem Quadratmeter z. B. untersucht, gezeichnet, fotografiert werden.)



Anleitung (QM)

- Sucht euch gemeinsam ein „Stück Erdoberfläche“, das euer Interesse weckt.
- Legt die zwei Zollstöcke aus, so dass sie einen Quadratmeter umgrenzen.
- Die Untersuchung des Quadratmeters findet in folgenden Schritten statt:

1. Untersuchen und Sammeln aller Dinge, die sich auf dem ausgewählten Quadratmeter befinden
2. Notieren aller Dinge (oder jener, die euch wichtig sind)
Wie (und eventuell von wem) sind die Dinge auf diesem Quadratmeter gestaltet?
Wie treten diese Dinge mit der Umgebung des Quadratmeters oder der Welt in Beziehung?
Was gestalten diese Dinge? (z. B. Interaktionen, Regeln, Beziehungen, Institutionen, Individuen)¹¹
3. Notieren der eigenen Gedanken, damit sie später vorgestellt werden können
4. Anlegen einer → **Sammlung** mit den wichtigsten Dingen des QMs

In dieser Variante können unterschiedliche Forschungszugänge bzw. → **künstlerischesEXPERIMENT** und → **wissenschaftlichesEXPERIMENT** im Vergleich zueinander durchgeführt und reflektiert werden.

Je nach Fokus kann das Experiment mit oder ohne thematischen Bezug durchgeführt werden. Sollte ein thematischer Bezug bestehen, könnten alle oder bestimmte Komponenten (z. B. Protokoll, Auswahl des QMs) in Bezug zu den → **THEMEN** gesetzt werden.

könnten zum Beispiel sein:

- Mikroskopische Untersuchung von Blättern
- Mit Zapfen von Nadelbäumen experimentieren
- Mit Moosen, Flechten, Farnen und Pilzen experimentieren
- Vogelnester finden
- Totholz ist immer eine Wunderkammer
- Blick unter die Laubstreu



- 6 vgl. Kunstkomplizenschaft: Birte Trabert und Lukas Oertel,
www.kunstkomplizenschaft.de, (aufgerufen am 10.05.2021).
- 7 Die Teilnehmenden entscheiden, ob sie ein Protokoll anlegen
möchten. Ein Protokoll kann z. B. zum Vergleichen von Beschrei-
bungen eines Quadratmeters genutzt werden, als Erinnerungsstütze
dienen, das Themenfeld spezifizieren oder einen Fokus für die
Forschung setzen und Teil der Sammlung werden, die über den
Forschungsprozess angelegt wird.
- 8 Wenn sie diese Option ermöglichen möchten, kann die Stereolupe
als Untersuchungsgerät eingesetzt werden.
- 9 Claudia Hummel, Dozentin am Institut für Kunst im Kontext an der
UdK, Berlin. www.kunstimkontext.udk-berlin.de/lehrende/
claudia-hummel/, (aufgerufen am 26.05.2021).
- 10 Kunstkomplizenschaft, Birte Trabert und Lukas Oertel, seit 2013,
Berlin, www.kunstkomplizenschaft.de.
- 11 Es könnte sich zum Beispiel eine Farbmarkierung auf dem QM
befinden, an der alle Passant*innen stehenbleiben, so dass es zu
einem bestimmten Verhalten und Rhythmus auf dem QM kommt.

→ **THEMA**

→ **wissenschaftlichesEXPERIMENT**

→ **künstlerischesEXPERIMENT**

→ **STRATEGIE**

→ **AUFZEICHNUNG**

→ **ÜBERSETZUNG**

Sammlung

Material: Pappboxen oder andere geeignete
Behälter, um Sammlungen zu beherbergen

Erläuterungen und Konkretisierungen zum Be-
griff der Sammlung befinden sich auch in → **AUFZEICHNUNG/
Sammlung** und → **STRATEGIE/Sammeln**.

Für das Anlegen einer Sammlung, ist es sinnvoll
eine Exkursion in den Wald zu unternehmen. Hierzu zwei
Vorgehensweisen:

zu einem bestimmten Thema

1. Suche dir ein Thema aus.
2. Lege dazu eine Sammlung mit Fundstücken, Auf-
zeichnungen, etc. an, die deine Eindrücke/Er-
kenntnisse/Fragen im Wald widerspiegeln und
eine Verbindung zu deinem Thema aufzeigen.
3. Präsentiere die Ergebnisse in der Gruppe.

assoziativ

1. Lege eine Sammlung mit Fundstücken, Aufzeichnungen, etc. an. Sammele die Fundstücke u. a. assoziativ ausgehend von deinem Interesse. (Verbinde deine Interessen mit Themen wie z.B. Klimawandel, das Verschwinden von Arten, Umweltverschmutzung, Ökosysteme etc.)
2. Welches Thema oder welche Themen erzählt deine Sammlung? Welches Thema/welche Themen wird/werden sichtbar? Was sind die Verbindungen zwischen deinen Fundstücken/Aufzeichnungen u. a.? Was könnten deine Forschungsfragen für eine Weiterarbeit sein?
3. Präsentiere die Ergebnisse in der Gruppe.

Beide Versionen können sowohl wissenschaftlich als auch künstlerisch forschend gewichtet und durchgeführt werden.

→ **AUFZEICHNUNG**

→ **STRATEGIE**

→ **ÜBERSETZUNG**

Schachbrett¹²

(fortgeschrittenes Experiment!)

Die Spielleitung malt ein Raster (ähnlich einem Schachbrett) auf den Boden (Kreide) oder ein großes (!) Blatt Papier. Das Raster muss so viele Felder nebeneinander haben, wie es zweier-Teams gibt. Die Anzahl der Felder übereinander entspricht der Anzahl der Schritte, die die Metamorphose durchläuft. Wie beim Schachspiel stehen sich auf den äußeren, gegenüberliegenden Reihen Gegenstände gegenüber, die in unserem Fall vorher im Wald gesammelt wurden: Äste, Zweige, Blätter, Schneckenhäuser, Früchte, Pilze, Zapfen, Flaschen, Flusssteine, Knochen, Dosen etc.

Diese können ...

1. ganz zufällig gesammelt sein,
2. sich aus den Sammlungen der Spieler*innen zusammensetzen oder
3. thematisch geordnet sein.

Wichtig ist, dass sich die Gegenstände auf den gegenüberliegenden Seiten nicht gleichen. Auf den freien

Feldern zwischen den Gegenständen liegt jeweils eine Tonkugel (die gemeinsam mit den Spieler*innen produziert und dort platziert werden kann).

Es muss so viele Gegenstandspaare wie Spieler*innen geben. Ist die übereinanderliegende Anzahl der Felder ungerade, können die Spieler*innen die letzte Form auf dem mittleren Feld miteinander verhandeln und gestalten.

Das Experiment Schachbrett könnte sowohl für → **ÜBERSETZUNG**, als auch für → **TEILEN** eingesetzt werden.

Ablauf

Jede Spielphase kann 7 bis 15 Minuten dauern. Dies muss die Spielleitung nach Schwierigkeitsgrad der Formen und den Fähigkeiten in der Gruppe abwägen. Die Spieler*innen können den Schwierigkeitsgrad über das Tempo und die Verlängerung nachjustieren.¹³

1. Immer zwei Spieler*innen nehmen die gegenüberliegenden Plätze hinter jeweils einem Gegenstand ein, so dass es pro Reihe und Gegenstandspaar zwei Spieler*innen gibt.

2. Sie beginnen damit, eine grobe Kopie des Gegenstandes anzufertigen, der vor ihnen steht und auf seinem Feld stehen bleibt. Die Kopie wird auf das Feld davor gelegt.
3. Die Spieler*innen nehmen die Tonkugel aus dem Feld vor der Kopie und kopieren die Kopie mit Ton. Die Aufgabe ist nicht nur die Kopie in Ton nachzuahmen, sondern einen Aspekt des gegenüberliegenden Gegenstandes in die Tonkopie zu integrieren. Die Form wird zurück auf das dritte Feld gelegt.
4. Bei jedem Sprung nach vorn auf das nächste Feld wird die Form leicht in Richtung des Gegenstandes auf der gegenüberliegenden Seite abgewandelt. D. h., die Spieler*innen müssen bei jedem neuen Feld einen Teil der vorherigen Kopie wiederholen und sie so verändern, dass eine ›Verformung‹ in Richtung des Gegenstandes gegenüber stattfindet. Die ›gemorphte Kopie‹ wird wiederum auf ihrem Feld abgelegt.

Bei jedem Schritt nimmt der Ursprungsgegenstand Merkmale des gegenüberliegenden an, er ›morpht‹ bzw. verformt sich auf den anderen Gegenstand zu. Zum Beispiel ist ein Gegenstandspaar ein Flusstein und eine Gabel. Nach

der ersten groben Kopie fängt die*der Spieler*in mit der Gabel an, die Gabel runder werden zu lassen, während die*der Spieler*in mit dem Flussstein anfängt, ihn kantiger und länglicher werden zu lassen.

5. In der Mitte treffen sich beide und müssen im letzten Feld einen Übergang zwischen ihren geomorphten Formen finden. Auch hier besteht der Anspruch, eine möglichst nahtlose Metamorphose zu erreichen.

Die Schwierigkeit besteht darin, dass die vollständige Formenreihe erst durch die Begegnung mit der Arbeit des Gegenübers entsteht. Je versierter die Spieler*innen in diesem Spiel werden, desto mehr werden sie beim Arbeiten darauf achten und mit einbeziehen, was das Gegenüber macht. Je mehr die Verformungen des Gegenübers einbezogen werden, desto leichter wird es fallen, sich in der Mitte auf eine Form zu einigen.

Je nachdem, mit welchem Themenfeld oder mit welchen Themenfeldern gearbeitet wird, können die Sammlungen für dieses Spiel variierend „kuratiert“ werden.

Das Formraster, das hier erspielt wurde, lässt vielfältige weitere Spiele und Experimente zu und kann Ausgangspunkt und roter Faden für einen kompletten Projektverlauf sein. Darüber hinaus können Anschlüsse zwischen verschiedenen Forschungsarbeiten aus der Gruppe produziert werden. Abgesehen davon, dass die Querverbindungen nach rechts und links in den Metamorphosereihen und die Leerstellen dazwischen viel Platz für „ästhetische Spekulationen“ eröffnen.

12 vgl. Plath, Maïke/ Oertel, Lukas/ Trabert, Birte (2020): Form und Farbe das Methodenrepertoire für den Kunstunterricht. Weinheim: Beltz Verlag.

13 ebd.

→ **ÜBERSETZUNG**

→ **STRATEGIE**

→ **AUFZEICHNUNG**

→ **wissenschaftlichesEXPERIMENT**

Zeichnen I: Geräusche mit geschlossenen Augen zeichnen

Material: Zeichenbrett, Papier, Stift

Beim Zeichnen von Geräuschen mit geschlossenen Augen wird der Fokus vom Abbilden und Darstellen auf die Geräusche der Umgebung gerichtet. Darüber hinaus wird das Übersetzen der Bewegung des Stiftes auf der Fläche fokussiert.

Welche Bewegung, welchen Gestus und welches Tempo bekommt z. B. der Wind, die Plastiktüte, welche vorbeiraschelt, der singende Vogel oder die lärmende Reisegruppe im Hintergrund?

Es kann sowohl herausfordernd als auch sehr befreiend sein, wenn Hand und Stift nicht mehr der Bewertung des eigenen Blickes ausgesetzt sind. Rhythmus, Tempo, Druck, Linie, Punkt und Richtungen erhalten eine neue Bedeutung, in Analogie zu all dem, was das Ohr hört.

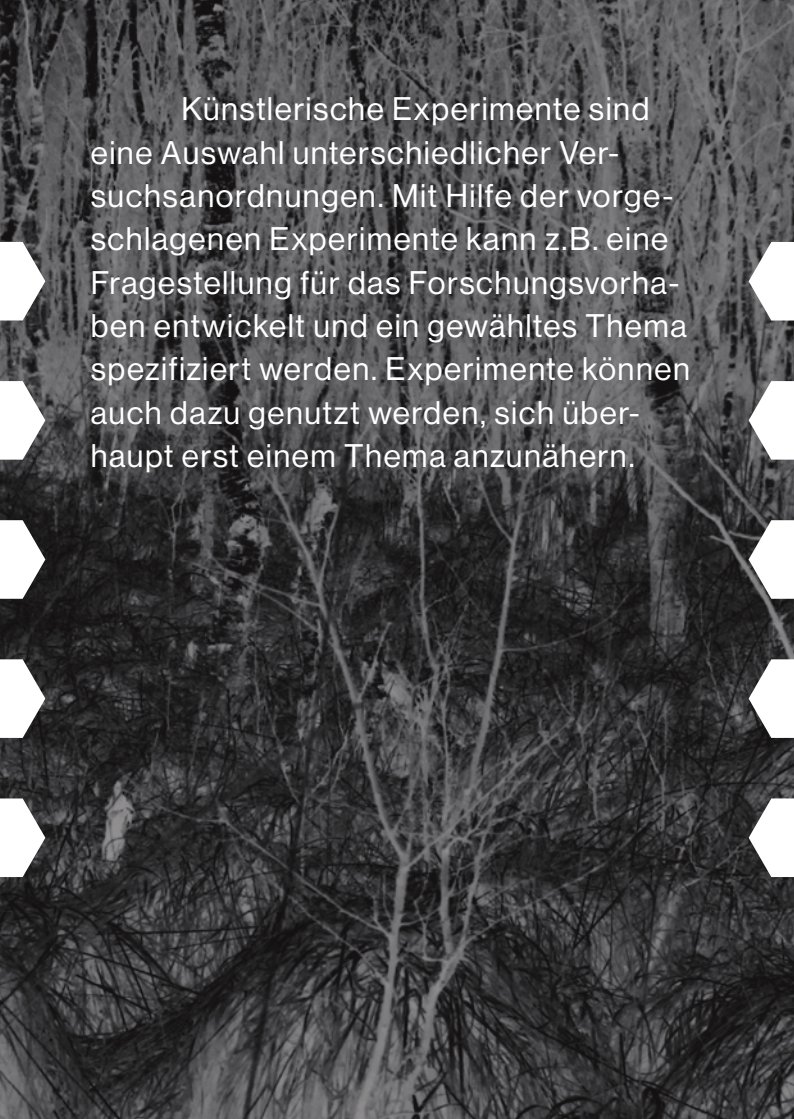
Diese Übung eignet sich auch als Einführung in das Thema → **ÜBERSETZUNG**.

Sie kann an jedem Ort durchgeführt werden und lässt sich auch spielerisch erweitern, wenn eine Gruppe eine Klangperformance, z. B. mit gesammelten Geräuschen aus dem Wald macht und die andere Gruppe sie in Zeichnungen übersetzt.

→ **AUFZEICHNUNG**

→ **ÜBERSETZUNG**

→ **STRATEGIE**



Künstlerische Experimente sind eine Auswahl unterschiedlicher Versuchsanordnungen. Mit Hilfe der vorgeschlagenen Experimente kann z.B. eine Fragestellung für das Forschungsvorhaben entwickelt und ein gewähltes Thema spezifiziert werden. Experimente können auch dazu genutzt werden, sich überhaupt erst einem Thema anzunähern.